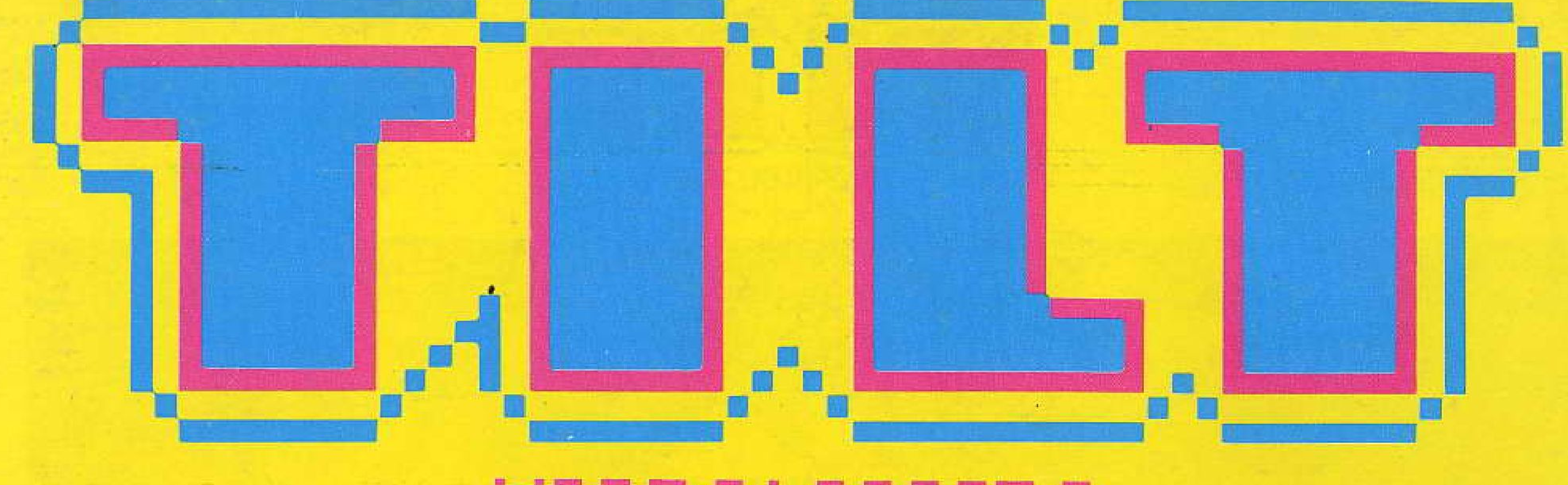


MICROLOISIRS



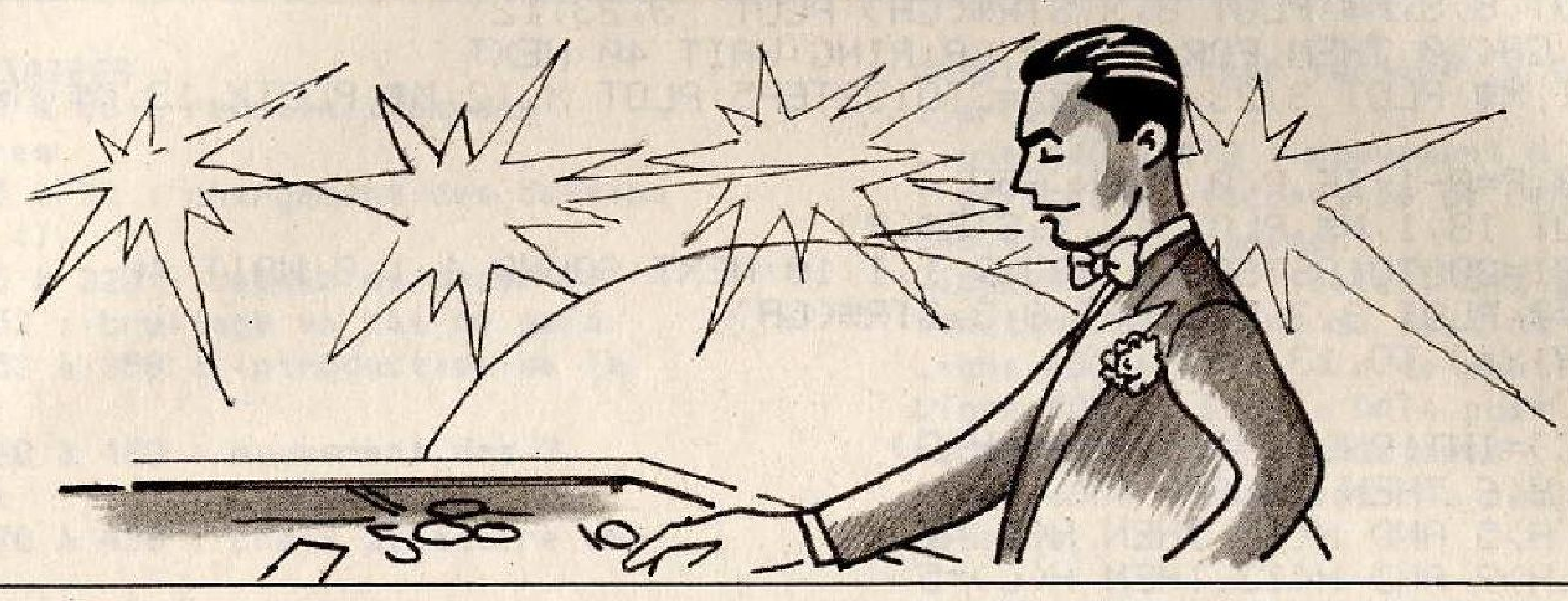
A PROGRAMMER

TI 99/4A . ZX 81
THOMSON MO5 . COMMODORE 64
MSX . SPECTRUM
ORIC I/ATMOS . ATARI 600/800 XL
APPLE II ET IIE . AMSTRAD CPC 464

M3101-HS1-38 FRD FRANCE ; 38 FF - BELGIQUE : 280 FB - SUISSE - 12 FS - CANADA : 6,50 $ CAN - MAROC : 51 DH - ESPAGNE : 950 PTAS

LAS VEGAS

Retrouvez le grand frisson des salles de jeux et empochez la monnaie grâce à votre fidèle ordinateur. Pour lancer le jeu, il suffit de presser la barre d'espace.



```
10 CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
20 P=10:PLOT 18,1,"10"
25 IF PEEK(#B708)=#30 THEN 35
28 FOR I=1 TO 5:READA:NEXT
30 FOR I=46856 TO 47063:READ A:POKE I,A:NEXT
35 M$="    ":N$=CHR$(3)
40 A$(1)=CHR$(7)+"ij":A$(2)=CHR$(7)+"kl"
50 A$(3)=CHR$(6)+"ef":A$(4)=CHR$(6)+"gh"
60 A$(5)=CHR$(2)+"uv":A$(6)=CHR$(2)+"wx"
70 A$(7)=CHR$(5)+"qr":A$(8)=CHR$(5)+"st"
80 A$(9)=CHR$(1)+"mn":A$(10)=CHR$(1)+"op"
90 FOR I=1 TO 10:A$(I)=A$(I)+N$:NEXT
95 REM
100 REM  DECOR
105 REM
110 FOR I=2 TO 18:PLOT I,5,"c":PLOT I,25,"d"
115 PLOT I,9,"c":PLOT I,16,"d":NEXT
120 FOR I=6 TO 24:PLOT 2,I,"a":PLOT 18,I,"b":NEXT
130 PLOT 5,7,1:PLOT 15,7,3:PLOT 6,7,"LAS VEGAS"
135 PLOT 4,23,20:PLOT 9,23,16:PLOT 10,23,8
140 PLOT 5,23,"20C":FORI=19 TO 21:PLOT 6,I,"¦":NEXT
145 PLOT 1,1,7:PLOT 1,3,4:PLOT 23,1,3:PLOT 23,3,3
147 PLOT 2,1,"PIECES DE 20C:":PLOT 2,3,"GAIN:"
150 Z$=CHR$(255)
160 FOR I=10 TO 15:PLOT 7,I,Z$:PLOT 12,I,Z$:PLOT 5,I,3:PLOT10,I,3
165 PLOT 15,I,3NEXT
170 PLOT 19,18,"cca":PLOT 19,19,"dda"
180 FOR I=13 TO 17:PLOT 21,I,"a":NEXT
190 PLOT 19,12,1:PLOT 22,12,3:PLOT 20,12,"yz"
200 PLOT 11,22,"\cc/":PLOT 11,17,"cccc":PLOT 11,21,"dddd"
205 FORI=18 TO 20:PLOT 11,I,"a  b":NEXT
210 FOR I=0 TO 25:PLOT 24,I,"b":PLOT 38,I,"a":NEXT
220 FOR I=0 TO 20 STEP 5
230 PLOT 25,I,"ddddddddddddd":NEXT
240 PLOT 25,25,"ccccccccccccc"
250 PLOT 26,2,"ijijij 3)50":PLOT 26,3,"klklkl 2)10"
```

```
260 PLOT 26,7,"efefef 3)40":PLOT 26,8,"ghghgh 2)04"
270 PLOT 26,12,"uvuvuv 3)30":PLOT 26,13,"wxwxwx 2)03"
280 PLOT 26,17,"qrqrqr 3)20":PLOT 26,18,"ststst 2)02"
290 PLOT 26,22,"mnmnmn 3)10":PLOT 26,23,"oPoPoP 2)01"
300 FOR I=2 TO 22 STEP 5
310 READ A:PLOT 25,I,A:PLOT 25,I+1,A:PLOT 32,I,3:PLOT 32,I+1,3:NEXT
320 DATA 7,6,2,5,1
330 REM
340 REM  ACTION
350 PLOT 8,3,M$:PLOT 8,3,STR$(GA):PLOT  3,23,12
352 IF GA<>0 THEN FOR I=1TO GA:PING:WAIT 40:NEXT
353 GET R$:PLOT 3,23,8:FORX=3TO13STEP5:PLOT X,12,M$:PLOTX,13,M$:NEX
T
354 C=0:P=P-1:IF P<0 THEN 650
355 PLOT 18,1,M$:PLOT 18,1,STR$(P)
356 FORI=200TO10STEP-10:SOUND 1,I,10:NEXT:SOUND 1,1,0:WAIT 40
358 GA=0:PLOT 8,3,M$:PLOT 8,3,STR$(GA)
360 FOR X=3 TO 13 STEP 5
370 C=C+1
380 H(C)=INT(RND(1)*15)+1:H=H(C)
390 IF H<6 THEN H(C)=9
400 IF H>5 AND H<10 THEN H(C)=7
410 IF H>9 AND H<13 THEN H(C)=5
420 IF H>12AND H<15 THEN H(C)=3
430 IF H=15 THEN H(C)=1
435 W=5
440 FOR T=1 TO 20
450 W=W+1:G=INT(RND(1)*5)+1:G=G*2
460 PLOT X,12,A$(G-1):PLOT X,13,A$(G)
465 SOUND 1,(G+9)*10,10
470 WAIT W:PLOT X,12,M$:PLOT X,13,M$:SOUND 1,1,0:NEXT T
475 PLOT X,12,A$(H(C)):PLOT X,13,A$(H(C)+1)
480 SOUND 1,1,0:NEXT X
490 REM
500 REM CALCUL DES GAINS
510 IF H(1)=H(2) AND H(2)=H(3) THEN 600
520 IF H(1)<>H(2) AND H(2)<>H(3) THEN 350
525 REM 2 EGAUX (DEBUT OU FIN)
530 GA=(11-H(2))/2:IF H(2)=1 THEN GA=10
535 P=P+GA
540 GOTO 350
600 REM 3 EGAUX
620 IF H(C)=1 THEN FOR I=1 TO 10:FORJ=60TO90:SOUND 1,J,10:NEXT J,I:
PING
630 GA=(11-H(C))*5:P=P+GA
640 GOTO 350
650 REM FIN DU JEU
655 PLOT 1,4,2:PLOT 2,4,12
660 PLOT 3,4,"PLUS UN SOUS!":PLOT 16,4,8:PLOT 17,4,3
670 GET R$:RUN
5000 DATA 48,48,48,48,48,48,48,48
5010 DATA 3,3,3,3,3,3,3,3
5020 DATA 0,0,0,0,0,0,63,63
5030 DATA 63,63,0,0,0,0,0,0
5040 DATA 0,7,4,2,1,3,7,7
5050 DATA 0,56,8,16,32,48,56,56
5060 DATA 7,15,15,15,31,63,63,1
5070 DATA 56,60,60,60,62,63,63,32
5080 DATA 0,0,63,63,0,0,49,42
5090 DATA 0,0,62,62,0,0,12,42
```



```
5100 DATA 51,42,50,0,0,63,63,0
5110 DATA 44,42,42,0,0,62,62,0
5120 DATA 16,9,11,1,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,7,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,62,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 1,3,7,7,7,3,1,0
5250 DATA 56,60,38,54,62,60,56,48
6000 DATA 7,6,2,5,1
```

COMMENTAIRES :
Ligne 25 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 35 à 90 : chargement des dessins dans A$ ()
Ligne 95 à 320 : dessin du décor
Ligne 352 : bruitage en cas de gain
Ligne 353 à 358 : introduction de la pièce
Ligne 360 à 480 : mouvement des 3 rouleaux
Ligne 370 à 430 : choix aléatoire du dessin à afficher lorsque le rouleau s'arrete
Ligne 440 à 470 : mouvement d'un rouleau : affichages successifs de dessins choisis aléatoirement
Ligne 490 à 640 : calcul des gains en fonction du nombre de dessins similaires
Ligne 650 à 670 : fin de partie
Ligne 5000 à 5250 : DATA pour la redéfinition des caractères
Ligne 6000 : DATA pour la couleur des dessins

ORIC 1/ATMOS

MEMORY

Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs seulement visibles deux par deux.
Pour jouer, entrez simplement les coordonnées de la case à jouer.

```
5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 618,10
20 IF PEEK(46808)=0 THEN 50
30 FOR I=46808 TO 47063:READ D:POKE I,D:NEXT
50 REM == GRILLE ==
60 C$=CHR$(255)
70 FOR J=5 TO 17 STEP3:FORI=10 TO 30
80 PLOT I,J,C$:NEXT I,
90 FOR I=10 TO 30 STEP5:FORJ=6 TO 16
100 PLOT I,J,C$:NEXT J,I
110 FOR J=6 TO 15 STEP 3:FOR I=14 TO 29 STEP 5
120 PLOT I,J,3:PLOT I,J+1,3:NEXT I,J
130 PLOT 12,4,"1    2    3    4"
140 PLOT 9,6,"1":PLOT 9,9,"2":PLOT 9,12,"3":PLOT 9,15,"4"
145 C=0:C$="56713212"
150 FOR I=91 TO 122 STEP 4
160 C=C+1:D=VAL(MID$(C$,C,1))
170 A$(C)=CHR$(D)+CHR$(I)+CHR$(I+1)
180 B$(C)=CHR$(D)+CHR$(I+2)+CHR$(I+3):NEXT
200 REM == REPARTITION ==
202 PLOT 2,2,"UN INSTANT SVP..."
205 FOR J=1 TO 2
210 FOR I=1 TO 8
220 X=INT(RND(1)*4)+1
230 Y=INT(RND(1)*4)+1
240 IF C(X,Y)<>0 THEN 220
```

```
5100 DATA 51,42,50,0,0,63,63,0
5110 DATA 44,42,42,0,0,62,62,0
5120 DATA 16,9,11,1,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,7,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,62,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 1,3,7,7,7,3,1,0
5250 DATA 56,60,38,54,62,60,56,48
6000 DATA 7,6,2,5,1
```

COMMENTAIRES :
Ligne 25 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 35 à 90 : chargement des dessins dans A$ ()
Ligne 95 à 320 : dessin du décor
Ligne 352 : bruitage en cas de gain
Ligne 353 à 358 : introduction de la pièce
Ligne 360 à 480 : mouvement des 3 rouleaux
Ligne 370 à 430 : choix aléatoire du dessin à afficher lorsque le rouleau s'arrete
Ligne 440 à 470 : mouvement d'un rouleau : affichages successifs de dessins choisis aléatoirement
Ligne 490 à 640 : calcul des gains en fonction du nombre de dessins similaires
Ligne 650 à 670 : fin de partie
Ligne 5000 à 5250 : DATA pour la redéfinition des caractères
Ligne 6000 : DATA pour la couleur des dessins

ORIC 1/ATMOS

MEMORY

Retrouvez dans un tableau les différentes formes de couleurs seulement visibles deux par deux. Pour jouer, entrez simplement les coordonnées de la case à jouer.

```
5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 618,10
20 IF PEEK(46808)=0 THEN 50
30 FOR I=46808 TO 47063:READ D:POKE I,D:NEXT
50 REM == GRILLE ==
60 C$=CHR$(255)
70 FOR J=5 TO 17 STEP3:FORI=10 TO 30
80 PLOT I,J,C$:NEXT I,
90 FOR I=10 TO 30 STEP5:FORJ=6 TO 16
100 PLOT I,J,C$:NEXT J,I
110 FOR J=6 TO 15 STEP 3:FOR I=14 TO 29 STEP 5
120 PLOT I,J,3:PLOT I,J+1,3:NEXT I,J
130 PLOT 12,4,"1    2    3    4"
140 PLOT 9,6,"1":PLOT 9,9,"2":PLOT 9,12,"3":PLOT 9,15,"4"
145 C=0:C$="56713212"
150 FOR I=91 TO 122 STEP 4
160 C=C+1:D=VAL(MID$(C$,C,1))
170 A$(C)=CHR$(D)+CHR$(I)+CHR$(I+1)
180 B$(C)=CHR$(D)+CHR$(I+2)+CHR$(I+3):NEXT
200 REM == REPARTITION ==
202 PLOT 2,2,"UN INSTANT SVP..."
205 FOR J=1 TO 2
210 FOR I=1 TO 8
220 X=INT(RND(1)*4)+1
230 Y=INT(RND(1)*4)+1
240 IF C(X,Y)<>0 THEN 220
```

```
250 C(X,Y)=I:NEXT:NEXT
260 PLOT 2,2,"                    "
270 REM == DEPART ==
280 E=E+1
290 PLOT 2,24,STR$(E)+" ESSAI:"
295 FOR J=1 TO 2
300 GET X$:X=VAL(X$)
310 IF X<1 OR X>4 THEN 300
315 PLOT 15,24,X$:G(J)=X
320 GET Y$:Y=VAL(Y$)
330 IF Y<1 OR Y>4 THEN 320
340 PLOT 16,24,Y$:H(J)=Y
350 C=C(X,Y):IF C=0 THEN PING:PLOT 15,24,"  ":GOTO 300
352 IF J=2 AND G(1)=G(2) AND H(1)=H(2) THEN PING:PLOT 15,24,"  ":GO
TO 300
355 X=5*X+6:Y=3*Y+3:M(J)=C:X(J)=X:Y(J)=Y
360 PLOT X,Y,A$(C):PLOT X,Y+1,B$(C)
365 FOR I=50 TO 5 STEP-1:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0
370 PLOT 15,24,"  "
380 NEXT J
390 IF M(1)=M(2) THEN 450
400 SOUND 1,5555,12
410 WAIT 90:SOUND 1,1,0
420 FORI=1TO2:PLOT X(I),Y(I),"    "
430 PLOT X(I),Y(I)+1,"    "
435 NEXT
440 GOTO 270
450 FORI=60TO90:SOUND1,I,12:NEXT
455 FORI=90TO60STEP-1:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0
460 FORI=1TO2:C(G(I),H(I))=0:NEXT
470 P=P+1:IF P<8 THEN 270
475 SOUND 1,100,12:WAIT 50:SOUND 1,300,12:WAIT 50:SOUND 1,200,12
478 WAIT 60:SOUND 1,1,0
480 PLOT 2,24,"TROUVE EN"+STR$(E)+" ESSAIS."
490 PLOT 2,26,"VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
500 GET R$
510 IF R$="N" THEN END
515 IF R$<>"O" THEN 500
520 RUN
5000 DATA 0,1,2,4,8,16,38,36
5010 DATA 48,8,16,19,36,40,44,44
5020 DATA 44,32,17,10,5,14,16,0
5030 DATA 56,48,16,48,32,0,0,0
5040 DATA 0,7,4,2,1,3,7,7
5050 DATA 0,56,8,16,32,48,56,56
5060 DATA 7,15,15,15,31,63,63,1
5070 DATA 56,60,60,60,62,63,63,32
5080 DATA 0,0,0,0,15,31,63,56
5090 DATA 0,0,0,0,60,62,63,7
5100 DATA 51,7,14,12,12,14,31,63
5110 DATA 51,56,28,12,44,28,62,63
5120 DATA 16,9,11,11,4,10,9,8
5130 DATA 0,32,32,0,0,28,62,58
5140 DATA 4,2,7,14,15,15,7,0
5150 DATA 62,28,0,32,32,32,0,0
5160 DATA 0,0,1,1,0,14,31,63
5170 DATA 0,48,48,32,0,56,60,62
5180 DATA 63,63,63,63,63,31,14,0
5190 DATA 56,48,56,62,62,60,56,0
5200 DATA 1,1,3,5,5,5,5,3
5210 DATA 16,16,56,20,16,16,16,56
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 0,61,39,63,3,3,6,12
5250 DATA 0,47,57,63,48,48,24,12
5260 DATA 12,13,63,35,63,61,0,0
5270 DATA 12,44,63,49,63,47,0,0
5280 DATA 15,0,1,0,27,27,0,13
5290 DATA 60,32,0,32,27,27,0,44
5300 DATA 13,0,3,3,0,0,0,0
5310 DATA 44,0,24,24,0,48,48,0
```

COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 50 à 140 : dessin de la grille
Ligne 145 à 180 : mise en variables des objets, avec leur couleur
Ligne 200 à 260 : répartition des objets dans la grille
Ligne 270 à 340 : saisie et affichage de la case choisie
Ligne 350 à 352 : tests d'erreur : 2 fois les memes coordonnées ou couple déjà trouvé
Ligne 355 à 370 : affiche l'objet
Ligne 390 : teste si un couple a déjà été trouvé
Ligne 400 à 440 : les 2 objets sont différents, on les efface et on passe à l'essai suivant
Ligne 450 à 470 : un couple a été trouvé => bruit, mise à jour du score et de la grille
Ligne 475 à 520 : les 8 couples ont été trouvés : affiche le score et propose autre partie
Ligne 5000 à 5310 : DATA pour redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

MUSIQU'ORIC

Découvrez de nouvelles possibilités sonores et composez vos propres mélodies. Utilisez la flèche de droite pour augmenter le volume et la touche "^" pour le diminuer. La flèche vers le bas permet de passer directement à l'octave supérieure et celle de gauche à l'octave inférieure. "Slash" lance l'enregistrement de la note sur laquelle vous vous trouvez, "/" vous permet d'écouter vos œuvres et "esc" fait le bilan de vos prestations...

```
5 DIM P(36),E(1000)
6 PLA 7,0,0,0
10 CLS:POKE 618,10
12 RESTORE
15 N=10:O=3:V=9
20 PAPER4:INK0
21 PLOT 3,5,"OCTAVE:":PLOT 10,5,STR$(O)
23 PLOT 13,1,"dd MUSIQUE dd":PLOT 13,2,"dd MUSIQUE dd"
24 PLOT2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 0,1,19:PLOT 0,2,19:PLOT 1,2,0:PLOT1,
1,0
25 PLOT32,12,STR$(V)
28 PLOT30,10,17:PLOT31,10,"VOLUME":PLOT38,10,20
29 PLOT 2,5,18:PLOT13,5,20:IF IN=1 THEN 55
30 FOR I=46856TO46895:READ C:POKEI,C:NEXT
40 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,32,32,32,32,32,32,32,32,63,63,63,63,63,63,6
3,63
45 DATA 4,6,5,4,28,36,36,24,16,8,5,14,30,29,10,4
46 FORI=1 TO 36 STEP 3
47 READ X,Y,Z:P(I)=X:P(I+1)=Y:P(I+2)=Z
50 NEXT
52 DATA 9,18,32,10,14,99,12,18,32,13,14,99
53 DATA 15,18,32,18,18,32,19,14,99,21,18,32
54 DATA 22,14,99,24,18,32,25,14,99,27,18,32
55 FORI=10 TO 19
```

```
5220 DATA 1,1,1,5,3,1,1,0
5230 DATA 20,20,20,20,56,16,16,0
5240 DATA 0,61,39,63,3,3,6,12
5250 DATA 0,47,57,63,48,48,24,12
5260 DATA 12,13,63,35,63,61,0,0
5270 DATA 12,44,63,49,63,47,0,0
5280 DATA 15,0,1,0,27,27,0,13
5290 DATA 60,32,0,32,27,27,0,44
5300 DATA 13,0,3,3,0,0,0,0
5310 DATA 44,0,24,24,0,48,48,0
```

COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 50 à 140 : dessin de la grille
Ligne 145 à 180 : mise en variables des objets, avec leur couleur
Ligne 200 à 260 : répartition des objets dans la grille
Ligne 270 à 340 : saisie et affichage de la case choisie
Ligne 350 à 352 : tests d'erreur : 2 fois les memes coordonnées ou couple déjà trouvé
Ligne 355 à 370 : affiche l'objet
Ligne 390 : teste si un couple a déjà été trouvé
Ligne 400 à 440 : les 2 objets sont différents, on les efface et on passe à l'essai suivant
Ligne 450 à 470 : un couple a été trouvé => bruit, mise à jour du score et de la grille
Ligne 475 à 520 : les 8 couples ont été trouvés : affiche le score et propose autre partie
Ligne 5000 à 5310 : DATA pour redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

MUSIQU'ORIC

Découvrez de nouvelles possibilités sonores et composez vos propres mélodies. Utilisez la flèche de droite pour augmenter le volume et la touche "∧" pour le diminuer. La flèche vers le bas permet de passer directement à l'octave supérieure et celle de gauche à l'octave inférieure. "Slash" lance l'enregistrement de la note sur laquelle vous vous trouvez, "/" vous permet d'écouter vos œuvres et "esc" fait le bilan de vos prestations...

```
5 DIM P(36),E(1000)
6 PLA 7,0,0,0
10 CLS:POKE 618,10
12 RESTORE
15 N=10:O=3:V=9
20 PAPER4:INK0
21 PLOT 3,5,"OCTAVE:":PLOT 10,5,STR$(O)
23 PLOT 13,1,"dd MUSIQUE dd":PLOT 13,2,"dd MUSIQUE dd"
24 PLOT2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 0,1,19:PLOT 0,2,19:PLOT 1,2,0:PLOT1,
1,0
25 PLOT32,12,STR$(V)
28 PLOT30,10,17:PLOT31,10,"VOLUME":PLOT38,10,20
29 PLOT 2,5,18:PLOT13,5,20:IF IN=1 THEN 55
30 FOR I=46856TO46895:READ C:POKEI,C:NEXT
40 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,32,32,32,32,32,32,32,32,63,63,63,63,63,63,6
3,63
45 DATA 4,6,5,4,28,36,36,24,16,8,5,14,30,29,10,4
46 FORI=1 TO 36 STEP 3
47 READ X,Y,Z:P(I)=X:P(I+1)=Y:P(I+2)=Z
50 NEXT
52 DATA 9,18,32,10,14,99,12,18,32,13,14,99
53 DATA 15,18,32,18,18,32,19,14,99,21,18,32
54 DATA 22,14,99,24,18,32,25,14,99,27,18,32
55 FORI=10 TO 19
```

```
60 PLOT 8,I,23:PLOT29,I,20
70 NEXT
75 FOR I=10 TO 15
80 PLOT 10,I,"cc cc ab"
90 PLOT 19,I,"cc cc cc"
100 NEXT
110 FOR I=16 TO 19
120 PLOT10,I,"ab ab ab ab ab ab"
130 NEXT
132 PLOT9,8," 02 03    05 06 07"
134 PLOT9,21,"Q  W  E  R  T  Y  U"
135 PLOT 9,23,"DO RE MI FA SO LA SI"
140 REM ---- DEBUT ----
150 GET N$
151 IF N$=" " THEN MUSIC 1,0,1,0:GOTO150
152 IF N$=CHR$(27) THEN 900
153 IF N$="\" THEN 800
154 IF N$="/" THEN GOSUB 700
155 IF N$="Y" THEN N=10:GOTO200
160 IF N$="7" THEN N=11:GOTO200
161 IF N$="Q"THEN N=1:GOTO200
162 IF N$="W" THEN N=3:GOTO200
163 IF N$="E" THEN N=5:GOTO200
164 IF N$="R" THEN N=6:GOTO200
165 IF N$="T" THEN N=8:GOTO200
166 IF N$="2" THEN N=2:GOTO200
167 IF N$="3" THEN N=4:GOTO200
168 IF N$="5" THEN N=7:GOTO200
169 IF N$="6" THEN N=9:GOTO200
170 IF N$="U" THEN N=12:GOTO200
171 IF N$="[" THEN L=L-3:GOTO838
172 IF N$="Z" THEN L=0:GOTO838
175 IF N$=CR$(8) THEN O=O-1:GOSUB500
180 IF N$=CHR$(10) THEN O=O+1:GOSUB500
182IF N$=CHR$(11) THEN V=V-1:GOSUB600
184 IF N$=CHR$(9) THEN V=V+1:GOSUB600
190 GOTO 150
200 MUSIC 1,O,N,V
202 PLOT X,Y,Z
203 M=3*N-2
204 X=P(M):Y=P(M+1):Z=P(M+2)
205 PLOT X,Y,"e"
206 IF PEEK(520)<>56 THEN 206
208 MUSIC 1,O,N,0
210 GOTO 150
500 REM ---- OCTAVE ----
510 IF O<0 THEN O=0
520 IF O>6 THEN O=6
540 PLOT10,5,STR$(O)
545 PLOT10,5,0
546 MUSIC 1,O,N,V
550 RETURN
600 REM ---- VOLUME ----
610 IF V>15 THEN V=15
620 IF V<0 THEN V=0
630 PLOT32,12,"   ":PLOT 32,12,STR$(V)
640 MUSIC 1,O,N,V
650 RETURN
700 REM ---- JOUE ----
701 IF L<=0 THEN RETURN
705 FOR I=3 TO L STEP 3
```



```
708 O=E(I):N=E(I+1):T=E(I+2)
709 IF T=0 THEN MUSIC 1,0,1,0:WAIT40:GOTO 760
710 MUSIC 1,O,N,V
715 PLOT10,5,STR$(O):PLOT10,5,1
720 PLOT X,Y,Z
730 M=3*N-2
740 X=P(M):Y=P(M+1):Z=P(M+2)
750 PLOT X,Y,"e"
755 WAIT T:MUSIC 1,1,1,0
760 NEXT
780 RETURN
800 REM ---- ENREGISTRE ----
802 T=0:PLOT 30,0,"C N B P R":PLOT 29,0,7
805 MUSIC 1,0,1,0
806 PLOT 2,0,STR$(L/3)
810 L=L+3:IF L>=990 THEN PRINT"STOP"
820 E(L)=O:E(L+1)=N:PRINTCHR$(30):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
825 GET Z$:IF Z$="0" THEN T=0:GOTO836
828 FOR I=30 TO 38 STEP 2:SC=SCRN(I,0)
829 IF SC=ASC(Z$) THEN PLOT I,0,CHR$(SC+128):GOTO 835
830 NEXT:PING:GOTO 825
835 I=(I-30)/2+1:T=I*20
836 E(L+2)=T
838 PLOT 2,0,"     ":PLOT 2,0,STR$(L/3)
840 GOTO 150
850 REM ---- RESTITUTION ----
900 CLS:PAPER0:INK2
905 MUSIC 1,0,1,0
910 FOR I=3 TO L STEP 3
920 O=E(I):N=E(I+1):T=E(I+2)
930 PRINT"OCT:";O;"  NOTE:";N;" DUREE:";T
940 GET Z$
950 NEXT
955 PRINT:PRINT"[ FIN ]":PRINT
960 PRINT"ENCORE (O/N)";:GET R$
970 IF R$="O" THEN 900
980 IF R$="N" THEN 1000
985 PRINT
990 GOTO 960
1000 PRINT:PRINT:INPUT"RETOUR AU PROGRAMME (O/N)";R$
1010 IF R$="N" THEN END
1015 IF R$="O" THEN IN=1:CLS:GOTO20
102 CLS :GOTO1000
```

COMMENTAIRES :

Touches : volume + fort: -> / - fort : ^

octave +:flèche vers le bas / -: <-

enregistre la note sur laquelle on se trouve :

durée de la note enregistrée : croche, noire, blanche, bpointée, ronde, 0=silence

écouter : /

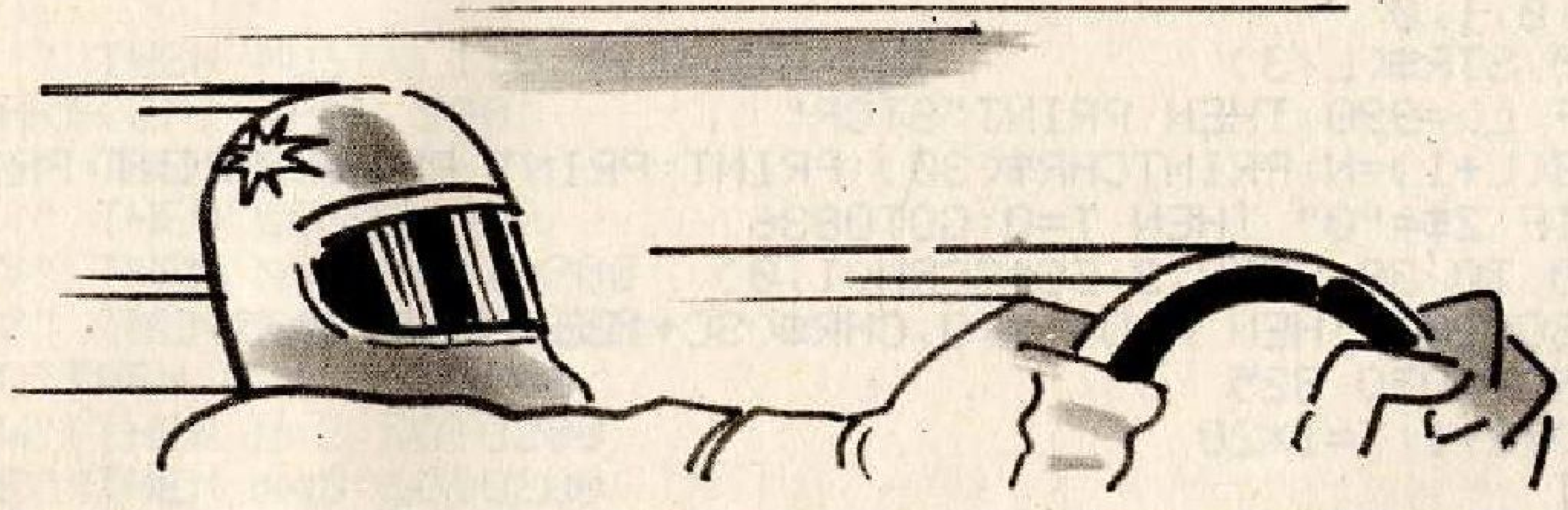
efface : la dernière note : ; toutes les notes : Z

fin et bilan : ESC

Ligne 0 à 135 : initialisation, décor et redéfinition des caractères
Ligne 150 à 190 : saisie des touches
Ligne 175 à 180 : modification de l'octave
Ligne 182 à 184 : modification du volume
Ligne 200 à 210 : joue la note et affiche la main
Ligne 500 à 550 : gestion de l'octave
Ligne 600 à 650 : gestion du volume
Ligne 700 à 780 : joue le morceau enregistré
Ligne 800 à 840 : enregistrement d'une note
Ligne 850 à 1020 : affiche les octaves, notes et durée du morceau ▶

CARAMBOLAGE

**Au volant de votre bolide,
parcourez un labyrinthe sans jamais entrer en collision avec
une autre voiture.
pour vous diriger, utilisez les quatre touches d'édition.**



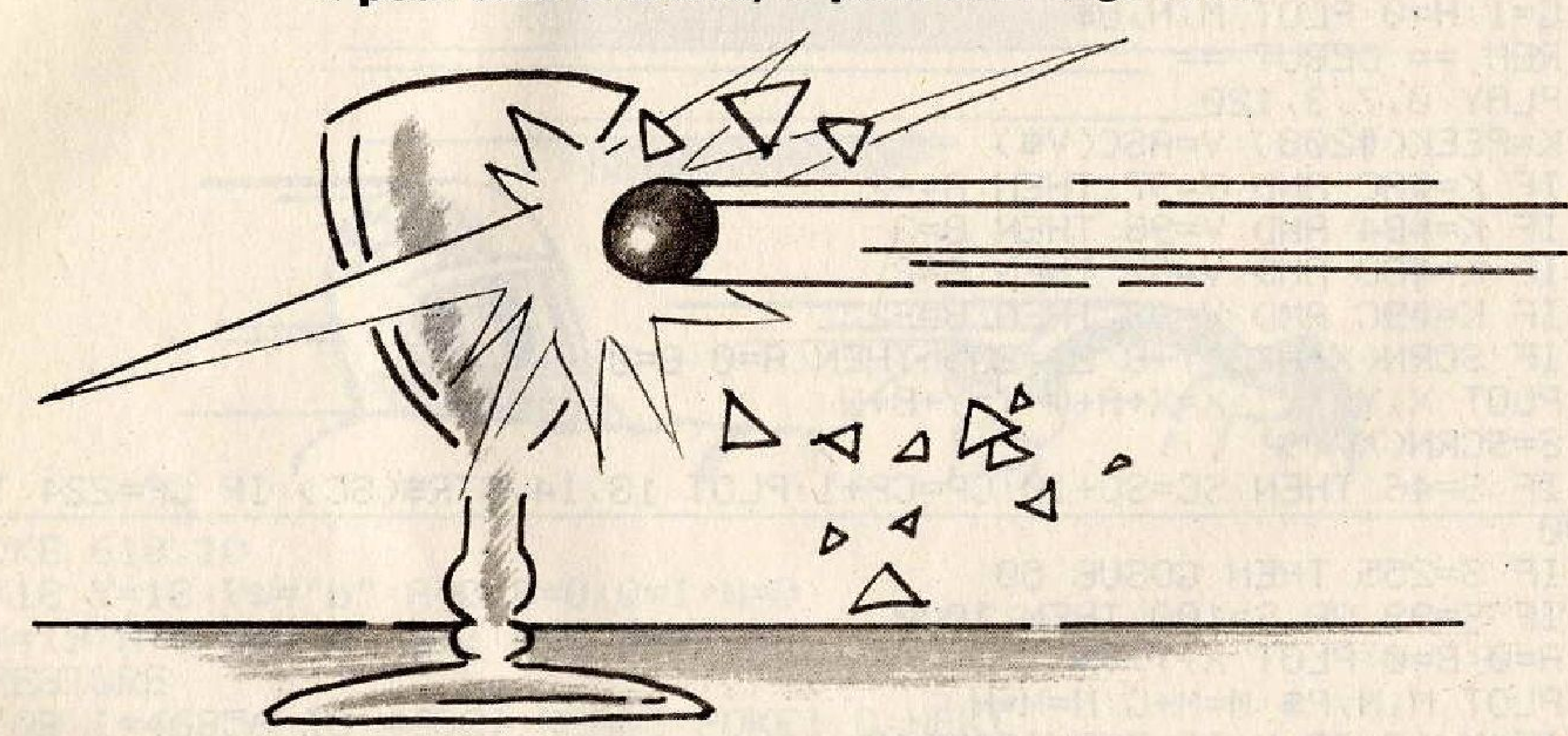
```
5 POKE 618,10
10 X18:Y=18:V$="b":A=0:B=0:Q=1:W=0
12 M=19:N=5:U$="d":G=1:H=0:P$=" "
13 RESTORE
15 FOR I=46856 TO 46887:READC:POKEI,C:NEXT
18 CLS:PAPER0:INK3:PING
20 PRINT:PRINT:PRINT
25 PLOT 1,0,7:PLOT 1,1,2
30 PLOT 13,0,"CARAMBOLAGE"
35 PLOT 1,1,2:PLOT 12,1,-------------"
39 GOTO 100
40 IF V$="a" THEN RETURN
41 IF N>Y AND SCRN(M,N-1)<>255 THEN N=N-2:RETURN
42 IF N<Y AND SCRN(M,N+1)<>255 THEN N=N+2:RETURN
44 RETURN
45 IF V$=b" THEN RETURN
46 IF M<X AND SCRN(M+1,N)<>255 THEN M=M+2:RETURN
47 IF M>X AND SCRN(M-1,N)<>255 THEN M=M-2:RETURN
48 RETURN
50 X=X-Q:Y=Y-W:IF V=98 THEN 70
55 W=0:V$="b":IF SCRN(X+1,Y)=255 THEN Q=-1:RETURN
60 Q=1:RETURN
70 Q=0:V$="a":IF SCRN(X,Y+1)=255 THEN W=-1:RETURN
80 W=1:RETURN
85 U=ASC(U$):IF U=100THEN 90
86 H=0:U$="d":IF SCRN(M+1,N)=255 THEN G=-1:RETURN
88 G=1:RETURN
90 G=0:U$="c":IF SCRN(M,N+1)=255 THEN H=-1:RETURN
95 H=1:RETURN
100 REM == PARCOURS ==
120 POKE 853,250
140 D=3:F=4:G=31:H=21:C$=CHR$(255):J=5
145 FOR I=1 TO J
150 FOR X=D TO D+G :PLOT X,F,C$:PLOT X,F+H,C$:NEXT
160 FOR Y=F+1 TO F+H:PLOT D,Y,C$:PLOT D+G,Y,C$:NEXT
170 D=D+2:F=F+2:G=G-4:H=H-4:NEXT
175 IF C$="." THEN 190
180 D=4:F=5:G=29:H=19:C$=".":J=4:GOTO 145
190 PLOT 12,14,"SCORE:":PLOT 12,16,"HI-SC:":PLOT 18,16,STR$(HI)
195 C$="     ":PLOT 25,14,3:PLOT25,16,3
200 FOR I=5 TO 11:PLOT 17,I,C$:NEXT
210 FOR I=18 TO 24:PLOT 17,I,C$:NEXT
215 C$="        "
220 FOR I=13 TO 16:PLOT 4,I,C$:PLOT 27,I,C$:NEXT
225 X=18:Y=18:PLOT X,Y,V$
226 G=1:H=0:PLOT M,N,U$
230 REM == DEBUT ==
240 PLAY 0,7,3,120
300 K=PEEK(#208):V=ASC(V$)
310 IF K=#AC AND V=97 THEN A=-2
320 IF K=#B4 AND V=98 THEN B=2
330 IF K=#BC AND V=97 THEN A=2
340 IF K=#9C AND V=98 THEN B=-2
345 IF SCRN(X+A/2,Y+B/2)=255 THEN A=0:B=0
350 PLOT X,Y," ":X=X+A+Q:Y=Y+B+W
360 S=SCRN(X,Y)
370 IF S=46 THEN SC=SC+10:CP=CP+1:PLOT 18,14,STR$(SC):IF CP=224 THE
N 700
380 IF S=255 THEN GOSUB 50
400 IF S=99 OR S=100 THEN 1000
410 A=0:B=0:PLOT X,Y,V$
420 PLOT M,N,P$:M=M+G:N=N+H
425 IF M=17 OR M=20 THENGOSUB40
428 IF N=13 OR N=16 THENGOSUB45
429 S=SCRN(M,N)
430 IF S=97 OR S=98 THEN 1000
440 IF S=255 THEN M=M-G:N=N-H:GOSUB 85
450 P$=CHR$(SCRN(M,N)):PLOT M,N,U$
460 GOTO 300
700 REM == FIN DE TABLEAU ==
710 ZAP:ZAP:ZAP
720 SC=SC+100:CP=0:GOTO 10
1000 REM == PERTE ==
1005 POKE 853,35
1010 EXPLODE:PAPER1:PLOT X,Y,"*"
1015 IF SC>HI THEN HI=SC
1020 PRINT"UNE AUTRE PARTIE (O/N):";:GET R$
1025 IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN PRINTCHR$(11):GOTO 1020
1030 IF R$="N" THEN END
1040 SC=0:CP=0:GOTO 10
5000 DATA 45,51,45,12,12,45,51,45
5005 DATA 0,51,18,45,45,18,51,0
5010 DATA 45,63,45,12,12,45,63,45
5020 DATA 0,51,18,63,63,18,51,0
```

COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 39 : initialisation et redéfinition des caractères
Ligne 40 à 80 : changement de direction : voiture du joueur
Ligne 85à 95 : changement de direction : voiture de l'ORIC
Ligne 100 à 226 : dessin du parcours
Ligne 230 à 340 : saisie de la touche frappée
Ligne 345 à 410 : mouvement de la voiture du joueur
Ligne 420 à 450 : mouvement de la voiture de l'ORIC
Ligne 700 à 720 : fin de tableau
Ligne 1000 à 1040 : perte et fin de partie

ATTENTION FRAGILE

Grâce à votre panier, bloquez la balle qui rebondit de murs en murs avant qu'elle ne casse votre précieux verre à pied. Utilisez les touches : A pour aller en haut, Z pour aller en bas, < pour aller à droite, > pour aller à gauche.



```
5 X=18:Y=24:A=0:B=0:M$="  "
8 G=18:H=5:Q=1:W=1:E$=" "
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
12 POKE 618,10
20 IF PEEK(46859)=63 THEN 40
30 FOR I=46856 TO 46943:READ D:POKE I,D:NEXT
40 A$="ab":B$="cd":D$="e"
50 REM === DECOR ===
60 C$="k":PLOT 1,3,4:PLOT 1,26,4
70 FOR I=5 TO 32:PLOT I,3,C$:PLOT I,26,C$:NEXT
72 PLOT 27,14,C$:PLOT 7,14,C$:PLOT 16,6,C$:PLOT 22,24,C$:PLOT 11,20
,C$
73 PLOT 10,19,C$:PLOT 23,4,C$:PLOT 26,13,C$
75 C$=CHR$(255)
80 FOR I=4 TO 25:PLOT 5,I,C$:PLOT 32,I,C$:NEXT
85 C$="j"
90 FOR I=10 TO 19:PLOT 14,I,C$:PLOT 23,I,C$:PLOT I+4)10,C$:PLOT I+4
,19,C$
95 NEXT
100 FOR I=12 TO 17:PLOT 16,I,C$:PLOT 21,I,C$:PLOT I+4,12,C$:PLOT I+
4,17,C$
105 NEXT:PLOT 1,0,7:PLOT 1,2,1
110 PLOT 17,14,CHR$(1)+"f9"+CHR$(3)
115 PLOT 17,15,CHR$(1)+"hi"+CHR$(3)
120 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$
125 PLOT 12,0,"SCORE:"+STR$(L)
128 PLOT 12,2,"RECORD:"+STR$(HI)
130 REM === JOUEUR ===
140 P=PEEK(#208):IF P=56 THEN 300
150 IF P=140 THEN A=-1
160 IF P=148 THEN A=1
170 IF P=174 THEN B=-1
180 IF P=170 THEN B=1
190 PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$:X=X+A:Y=Y+B
200 S1=SCRN(X,Y):S2=SCRN(X+1,Y+1):S3=SCRN(X+1,Y):S4=SCRN(X,Y+1)
210 IF S1>32 OR S2>32 OR S3>32 OR S4>32 THEN X=X-A:Y=Y-B
230 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$:A=0:B=0
300 REM ===.BALLE ===
305 L=L+1:PLOT 18,0,STR$(L)
310 PLOT G,H,E$:G=G+Q:H=H+W
31 S=SCRN(G,H):IF S>32 THEN G=G-Q:H=H-W:GOSUB S*10
350 PLOT G,H,D$
399 GOTO 140
400 REM == GOBE BALLE ==
410 FORI=100 TO 500 STEP 10:SOUND 1,I,10:NEXT:SOUND 1,1,0
420 L=L+100:PLOTX,Y,M$:PLOTX,Y+1,M$:PLOT G,H,E$
430 X=18:Y=24:G=18:H=5
440 PLOT X,Y,A$:PLOT X,Y+1,B$:GOTO 130
960 REM OBSTACLES (NE PAS ENLEVER LES REM VIDES)
970 REM
980 POP:GOTO 400
990 REM
1000 Q=-Q:RETURN
1020 REM
1030 REM
1040 REM
1050 FOR I=1 TO 4:PING:WAIT 40:NEXT:POP
1056 EXPLODE:PLOT 7,6,"UNE AUTRE PARTIE (O/N) ?":GETR$:IF R$="N" TH
EN END
1057 IF R$<>"O" THEN 1056
1058 IF L>HI THEN HI=L
1059 L=0:GOTO 5
1060 G=G+Q:H=H+W:PING:Q=-Q:W=-W:RETURN
1070 W=-W:Q=INT(RND(1)*2):IF Q=0 THEN Q=-1
1075 RETURN
2550 Q=-Q:W=INT(RND(1)*2):IF W=0 THEN W=-1
2555 RETURN
5000 DATA 0,0,0,63,41,18,4,9
5010 DATA 0,0,0,63,9,18,36,8
5020 DATA 18,4,9,2,4,9,15,15
5030 DATA 18,36,8,16,36,8,60,60
5040 DATA 0,12,18,37,41,18,12,0
5050 DATA 3,4,8,12,11,8,8,8
5060 DATA 48,8,4,12,52,4,4,4
5070 DATA 4,2,1,1,1,1,1,7
5080 DATA 8,16,32,32,32,32,32,56
5090 DATA 0,61,61,0,47,47,0,63
5100 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
```

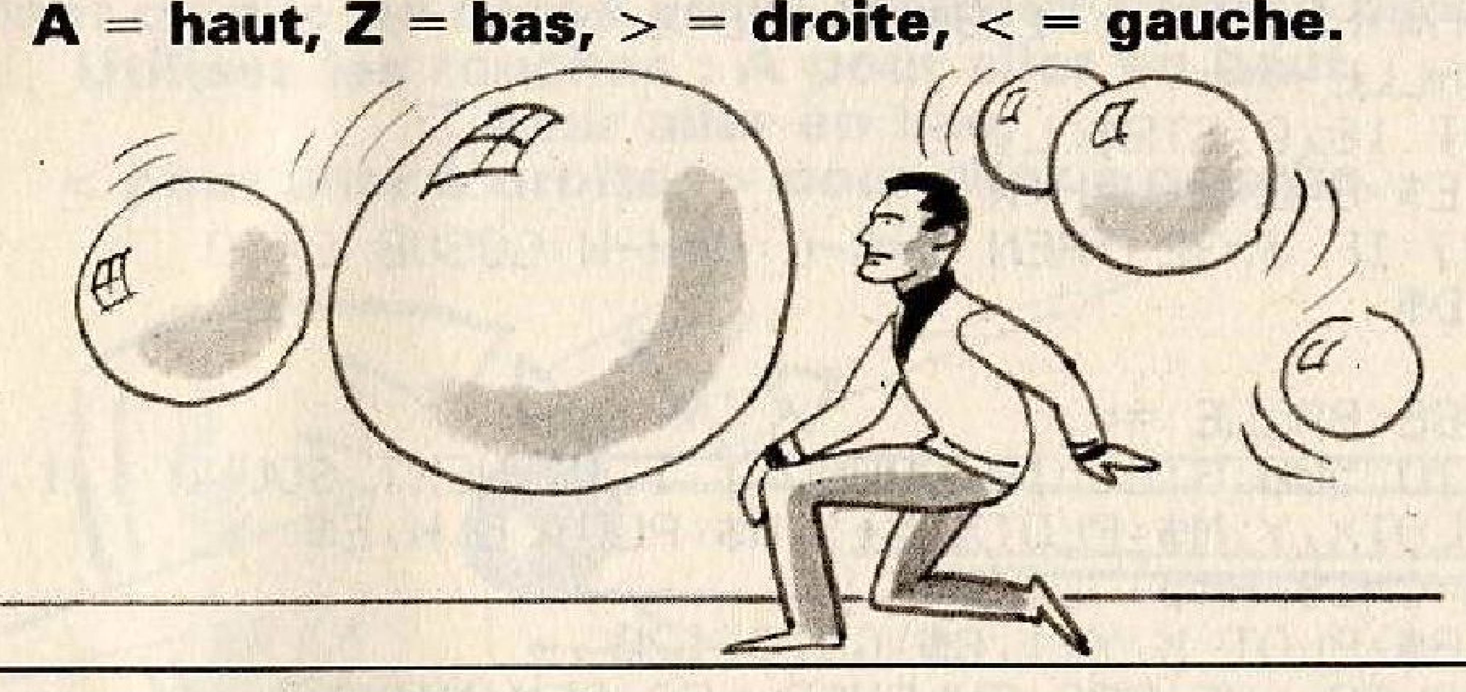
COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 40 : initialisation et redéfinition des caractères
Ligne 50 à 128 : décor
Ligne 130 à 230 : saisie des touches et mouvement du panier
Ligne 300 à 350 : mouvement de la balle
Ligne 400 à 440 : le panier a attrapé la balle
Ligne 960 à 2555 : différents sous-programmes correspondant aux caractères que rencontre la balle ex :
Ligne 970 à 980 : panier
Ligne 1050 : verre

Ligne 1050 à 1059 : perte et fin de partie
Ligne 5000 à 5100 : DATA pour la redéfinition des caractères

GARE AUX BULLES

Promenez-vous dans l'écran le plus longtemps possible sans jamais vous faire heurter par une bulle. Pour vous déplacer, sachez que A = haut, Z = bas, > = droite, < = gauche.



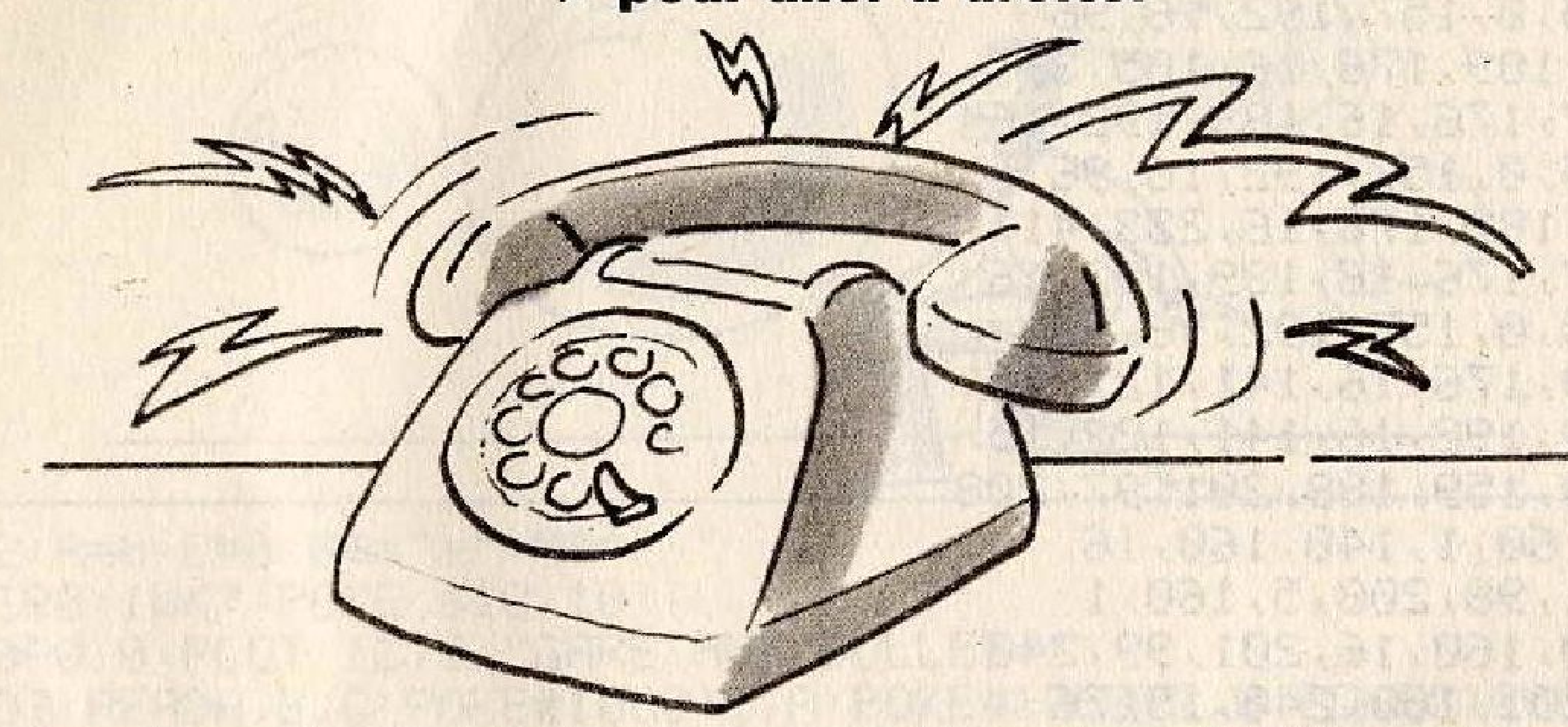
```
5 X=33:Y=22:A=0:B=0:B$="a":M$=" "
10 CLS:PAPER0:INK7:POKE 618,10
11 POKE #10A0,0:PLOT 12,0,"GARE AUX BULLES!"
12 FORI=0TO7:READA,B,C:POKE#10C0+I,A:POKE#10B0+I,B:POKE#1000+I,C:NE
XT
14 DATA #BC,#FA,2,#BD,#F5,4,#BE,#31,1
16 DATA #BE,#40,3,#BF,#10,4,#BF,#23,2
18 DATA #BD,#6F,2,#BF,#30,4
20 IF PEEK(46856)=12 THEN 100
30 FOR I=46856 TO 46895:READ D:POKE I,D:NEXT
35 A=#F00
40 READ D:IF D=256 THEN 100
50 POKE A,D:A=A+1:GOTO 40
100 REM DECOR
110 C$="c":D$="d":E$="ddd"
115 PLOT 1,5,1:PLOT 1,25,1
120 FOR I=6 TO 34:PLOT I,5,D$:PLOT I,25,D$:NEXT
130 FOR I=6 TO 24:PLOT 6,I,C$:PLOT 34,I,C$:NEXT
140 PLOT 7,6,E$:PLOT 31,6,E$:PLOT 7,7,D$:PLOT 33,7,D$
150 PLOT 7,24,E$:PLOT 31,24,E$:PLOT 7,23,D$:PLOT 33,23,D$
160 POKE#BCFA,#65:POKE#BDF5,#65:POKE #BE31,#65:POKE #BD6F,#65
165 POKE#BE40,#65:POKE#BF10,#65:POKE#BF23,65:POKE #BF30,#65
170 PING:PLOT15,26,CHR$(3)+"SCORE:"
200 REM DEBUT
205 A=-1:B=0
210 CALL#F00:P=PEEK(#208)
220 IF P=148 THEN A=1:B=0:B$="b"
230 IF P=140 THEN A=-1:B=0:B$="a"
240 IF P=174 THEN B=-1:A=0
250 IF P=170 THEN B=1:A=0
260 PLOT X,Y,M$:X=X+A:Y=Y+B
270 S=SCRN(X,Y):IF S<>32 THEN X=X-A:Y=Y-B:A=-A:B=-B
280 IF S=101 THEN 1000
290 PLOT X,Y,B$:IF PEEK(#10A0)=1 THEN 1000
300 SC=SC+1:PLOT 22,26,STR$(SC):GOTO210
450 DATA 12,12,32,30,13,12,20,34
460 DATA 12,12,1,30,44,12,10,17
470 DATA 12,30,30,63,63,30,30,12
480 DATA 12,30,30,63,63,30,30,12
490 DATA 0,0,28,58,62,62,28,0
500 DATA 162,0,189,176,16,141
510 DATA 17,15,189,192,16,141
520 DATA 18,15,169,32,141,200
530 DATA 188,234,189,0,16,168
540 DATA 76,223,15,234,234,234
550 DATA 234,234,234,234,234,234
560 DATA 56,189,176,16,233,39
570 DATA 157,176,16,189,192,16
580 DATA 233,0,157,192,16,96
590 DATA 24,189,176,16,105,41
600 DATA 157,176,16,189,192,16
610 DATA 105,0,157,192,16,96
620 DATA 24,189,176,16,105,39
630 DATA 157,176,16,189,192,16
640 DATA 105;0,157,192,16,96
650 DATA 56,189,176,16,233,41
660 DATA 157,176,16,189,192,16
670 DATA 233,0,157,192,16,96
680 DATA 189,176,16,141,121,15
690 DATA 189,192,16,141,122,15
700 DATA 173,159,188,201,97,208
710 DATA 5,160,1,140,160,16
720 DATA 201,98,208,5,160,1
730 DATA 140,160,16,201,99,240
740 DATA 7,201,100,240,15,76
750 DATA 196,15,56,169,5,253
760 DATA 0,16,157,0,16,76
770 DATA 20,15,189,0,16,201
780 DATA 1,240,7,201,3,240
790 DATA 3,76,187,15,168,200
800 DATA 152,157,0,16,76,20
810 DATA 15,168,136,152,157,0
820 DATA 16,76,20,15,189,176
830 DATA 16,141,211,15,189,192
840 DATA 16,141,212,15,169,101
850 DATA 141,159,188,232,224,8
860 DATA 240,3,76,2,15,96
870 DATA 234,185,241,15,141,236
880 DATA 15,185,245,15,141,237
890 DATA 15,32,90,15,76,108
900 DATA 15,234,36,54,72,90
910 DATA 15,15,15,15,256
1000 REM PERTE
1010 SHOOT:FORI=1TO8:PAPER4:WAIT10:PAPER0:WAIT10:NEXT
1020 PLOT 8,3,CHR$(2)+"UNE AUTRE PARTIE ?"
1030 GET R$
1040 IF R$="N" THEN END
1050 IF R$<>"O" THEN 1030
1060 RUN
```

COMMENTAIRES :

Ligne 5 à 18 : initialisation
Ligne 20 à 30 : redéfinition des caractères
Ligne 35 à 50 : implantation de la routine machine
Ligne 100 à 170 : décor
Ligne 210 : appel à la routine qui fait bouger les balles
Ligne 210 à 290 : saisie des touches et mouvements du personnage
Ligne 280 : celui-ci rentre dans une balle
Ligne 290 : une balle le heurte . (La routine met 1 en 10A0 si une balle le heurte)
Ligne 300 : incrémentation du score
Ligne 450 à 490 : DATA pour la redéfinition des caractères
Ligne 500 à 910 : DATA pour la routine de la machine
Ligne 1000 : perte et fin de partie ▶

TÉLÉPHONES FOLIES

Décrochez le maximum de téléphones avant que le compteur n'arrive au chiffre fatidique de zéro !
Utilisez les touches < pour aller à gauche et > pour aller à droite.



```
5 PING
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
20 IF PEEK(47039)=56 THEN 40
30 FOR I=46856 TO 47039:RED D:POKE I,D:NEXT
40 K$="fg":M$="  ":P=1:X=21:Y=21
45 FORI=1TO6:T(I)=200:M(I)=200:NEXT
46 X(1)=2:Y(1)=7:X(2)=2:Y(2)=13:X(3)=2:Y(3)=19
48 X(4)=34:Y(4)=7:X(5)=34:Y(5)=13:X(6)=34:Y(6)=19
50 REM == DECOR ==
55 A$="ab":B$="cd"
60 FOR I=9 TO 21 STEP6
70 PLOT 1,I,1:PLOT 1,I+1,1:PLOT 1,I+2,4
80 PLOT 3,I,A$+CHR$(3):PLOT 3,I+1,B$+CHR$(3)
90 PLOT 34,I,CHR$(1)+A$:PLOT 34,I+1,CHR$(1)+B$
100 NEXT:A$="eee"
105 PLOT 1,1,2:PLOT 2,1,10:PLOT 1,2,2:PLOT 2,2,10
108 PLOT 15,1,"TELEPHONE!":PLO 15,2,"TELEPHONE!"
110 FOR I=2 TO 35 STEP 3:PLOT I,11,A$:PLOT I,17,A$:PLOT I,23,A$:NEX
T
120 A$(1)="lm":B$(1)="no":A$(2)="tu":B$(2)="vw"
125 C$(1)="hi":D$(1)="jk":C$(2)="pq":D$(2)="rs"
130 FOR I=6 TO 23:PLOT 19,I,K$:SOUND 1,I*25,12:WAIT 20:PLOT 19,I,M$
:NEXT
135 PLOT 2,4,"SCORE:":PLOT 27,4,"ERREURS:"
138 PLOT 1,6,5:PLOT 1,25,7
140 PLOT 19,23,K$:PING
145 YA=23:BA=-1
148 PLOT X,Y,A$(1):PLOT X,Y+1,B$(1)
150 REM == DEBUT ==
155 PLOT 19,YA,M$
160 YA=YA+BA:IF YA<12 OR YA>22 THEN BA=-BA
165 IF N=1 THEN Y=YA-2
170 PLOT 19,YA,K$:IFN=1THENPLOT19,YA-1,W$:PLOT 19,YA-2,Q$:PLOT 19,Y
A-3,M$
180 FOR I=1 TO 6:T=T(I):T=T-1
185 IF T<0 THEN 210
```



```
190 PLOT X(I),Y(I),"     ":PLOT X(I),Y(I),STR$(T)
195 IF T=10 THEN PING
200 IF T=0 THEN GOSUB 1000:M(I)=0
210 T(I)=T:NEXT
215 SC=SC+1:PLOT 8,4,STR$(SC)
220 K=PEEK(#208):IF K=56 THEN 155
230 IF P=1 THEN P=2 ELSE P=1
235 PLOT X,Y,M$:PLOT X,Y+1,M$
240 IF K=140 THEN A=-1:Q$=A$(P):W$=B$(P):B=0
250 IF K=148 THEN A=1:Q$=C$(P):W$=D$(P):B=1
255 X=X+A:S=SCRN(X+B,Y+2)
258 IF S=32 THEN X=X-A:GOTO 300
259 N=0
260 IF X>32 THEN X=32:GOTO 400
265 IF X=18 AND S=102 THEN X=19:N=1
270 IF X<6 THEN X=6:GOTO 450
275 IF X=20 AND S=103 THEN X=19:N=1
00 PLOT X,Y,Q$:PLOT X,Y+1,W$
310 GOTO 155
400 IF Y=09 THEN I=4
410 IF Y=15 THEN I=5
420 IF Y=21 THEN I=6
430 GOTO 480
450 IF Y=09 THEN I=1
460 IF Y=15 THEN I=2
470 IF Y=21 THEN I=3
480 PLOT X,Y,Q$:PLOT X,Y+1,W$:IF M(I)=0 THEN 155
482 M(I)=M(I)-20:IF M(I)<20 THEN M(I)=20
490 FOR J=1TO 3:SOUND 1,133,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0:WAIT 25:NEXT
495 T(I)=M(I):YA=YA-BA:GOTO 155
1000 REM == PERTE ==
1010 SOUND 1,1500,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
1020 R=R+1:PLOT 35,4,STR$(R)
1025 IF R<3 THEN RETURN
1030 EXPLODE
1040 PLOT 7,6,"ON CHANGE DE STANDARDISTE!"
1050 PLOT 5,25,"ETES-VOUS VOLONTAIRES (O/N) ?"
1060 GET R$
1070 IF R$="N" THEN END
1080 IF R$<>"O" THEN 1060
1090 RUN
5000 DATA 0,0,0,0,15,31,63,56
5010 DATA 0,0,0,0,60,62,63,7
5020 DATA 51,7,14,12,12,14,31,63
5030 DATA 51,56,28,12,44,28,62,63
5040 DATA 63,63,0,63,63,63,59,17
5050 DATA 63,32,32,32,32,63,0,0
5060 DATA 63,1,1,1,1,63,0;0
5100 DATA 1,1,1,1,0,0,3,15
5110 DATA 56,62,40,60,56,48,60,62
5120 DATA 27,18,7,7,63,60,32,0
5130 DATA 59,40,56,60,28,12,12,14
5140 DATA 7,31,5,15,7,3,15,31
5150 DATA 32,32,32,32,0,0,48,60
5160 DATA 55,5,7,15,14,12,12,28
5170 DATA 54,18,56,56,63,15,1,0
5180 DATA 1,1,1,1,0,0,3,15
5190 DATA 56,62,40,60,56,49,62,60
5200 DATA 27,14,3,7,,6,6,7
5210 DATA 56,40,56,60,14,6,7,0
```

```
5220 DATA 7,31,5,15,7,35,31,15
5230 DATA 32,32,32,32,0,0,48,60
5240 DATA 7,5,7,15,28,24,56,0
5250 DATA 54,28,48,5656,24,24,56
```

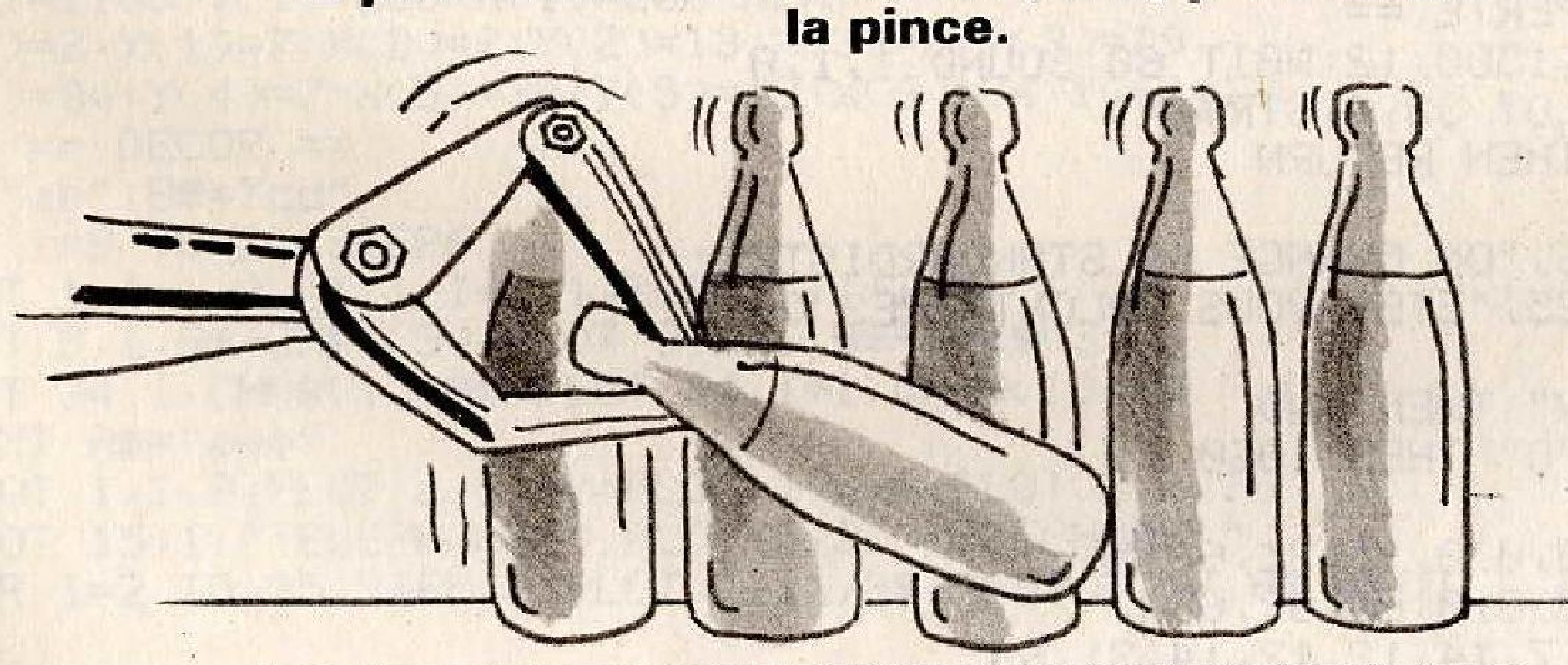
COMMENTAIRES :

Ligne 20 à 30 : redéfiniton des caractères
Ligne 40 à 48 : initialisation
Ligne 50 à 148 : trace le décor
Ligne 155 à 170 : mouvement de l'ascenseur
Ligne 180 à 210 : décremente les compteurs de téléphone et teste si un compteur a atteint 0
Ligne 215 : affichage du score
Ligne 220 à 310 : saisie des touches, mouvement du personnage
Ligne 400 à 430 : on a touché un tél. de droite : test pour savoir lequel
Ligne 450 à 470 : on a touché un tél. de gauche : test pour savoir lequel
Ligne 480 à 495 : affiche le bonhomme, met à jour le compteur du tél. décroché
Ligne 1000 à 1025 : perte
Ligne 1030 à 1090 : fin de partie
Ligne 5000 à 5020 : DATA pour la redéfiniton des caractères

ORIC 1/ATMOS

CIDRE OU PINCE ?

**Pour gagner, il vous faut remplir toutes les bouteilles de la chaîne.
Si vous en ratez une, il vous reste toujours la possibilité d'essayer de la récupérer avec la pince.
Utilisez les touches :
Z pour ouvrir le robinet et (SPC) pour lancer la pince.**



```
5 W=60
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK7
12 POKE 618,10
15 Y$="":Z$=""
18 IF PEEK(46856)=3 THEN 30
20 FOR I=46856 TO 46967:READ D:POKE I,D:NEXT
30 FOR I=1 TO 35:Y$=Y$+" ":Z$=Z$+" ":NEXT
40 A$="ab":B$="cd":C$="ef":D$="gh":E$="ij":F$="mn":M$="      ":N="
 "
45 G$=" ":PLOT 1,1,5:PLOT 1,2,5
50 PLOT 2,1,10:PLOT 2,2,10:PLOT 13,1,"LA CIDRERIE":PLOT 13,2,"LA CI
DRERIE"
55 PLOT 1,4,3:PLOT 2,4,"SCORE:"
60 X=24:Y=14
70 PLOT 1,6,4:PLOT 2,6,"RECORD:"+STR$(R)
80 PLOT 24,4,CHR$(7)+"ERREURS:"+STR$(V)
```

```
100 REM === DECOR ===
110 FOR I=2 TO 38:PLOT I,20,"l":NEXT
120 FOR I=19 TO 37:PLOT I,13,"k":NEXT
130 PLOT 34,17,"kkkk":PLOT 15,17,D$
135 PLOT X,Y,E$
140 PLOT 1,20,1:PLOT 3,17,4:PLOT 3,13,2:PLOT 17,17,3
145 FOR I=13 TO 19:PLOT 38,I,"!":PLOT 2,I,"!":NEXT
150 REM === DEBUT ===
160 Y$=MID$(Y$,1,34):Z$=MID$(Z$,1,34)
165 PLOT 8,4,M$:PLOT 8,4,STR$(SC)
170 IF G$=" " AND C=4 THEN G$="b":H$="d":GOTO 200
180 IF G$="b" THEN G$="a":H$="c":GOTO 200
190 IF G$="a" THEN G$=" ":H$=G$:C=0
200 IF G$=" " THEN C=C+1
205 Y$=G$+Y$:Z$=H$+Z$:T=T+1
208 IF T=50 THEN W=W-10:T=0:IF W<1 THEN W=1
210 PLOT 3,18,Y$:PLOT 3,19,Z$
215 FORI=1TOW:NEXT
220 K$=KEY$
230 IF K$="Z" THEN GOSUB 500
240 IF K$=" " THEN GOSUB 600
250 S=SCRN(36,19):IF S=99 THEN 260
255 GOTO 150
260 PING:WAIT 40:PING:WAIT20:PING:WAIT 30:PING:WAIT40:ZAP:WAIT 10:Z
AP
265 WAIT 50
270 V=V+1:IF V=3 THEN 300
280 GOTO 10
300 PLOT 9,9,"VOUS ETES RENVOYE(E)!"
305 PLOT 34,4,"3"
310 PLOT 9,11,"ENCORE UN ESSAI (O/N) ?"
320 GET R$:IF R$="N" THEN END
330 IF R$<>"O" THEN 320
335 IF SC>R THEN R=SC
340 SC=0:V=0:GOTO 5
499 REM == REMPLISSAGE ==
500 S=SCRN(15,18):IF S<>97 THEN 550
510 FOR I=10 TO 40:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0:SC=SC+10
520 Z$=MID$(Z$,1,12)+C$+MID$(Z$,15,20)
530 RETURN
550 SOUND 1,600,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
560 SC=SC-20:IF SC<0 THEN SC=0
570 RETURN
599 REM === PINCE ===
600 PLOT 35,15,N$:PLOT 35,16,N$
605 FOR Y=14 TO 16
610 PLOT X,Y,F$:PLOT X,Y+1,E$:WAIT 20
620 NEXT
630 IF SCRN(X,18)=97 THEN 690
640 SOUND 1,1500,12:WAIT 60:SOUND 1,1,0
650 FOR Y=17 TO 14 STEP-1
660 PLOT X,Y,E$:WAIT 20:PLOT X,Y,N$:NEXT:Y=14
670 X=INT(RND(1)*14)+19:PLOT X,Y,E$
680 RETURN
690 IF SCRN(X,19)=101 THEN 640
700 FOR I=60 TO 90:SOUND 1,I,12:NEXT
705 FOR I=90 TO 60 STEP-1:SOUND 1,I,12:NEXT:SOUND 1,1,0
710 SC=SC+5
712 Z=X-3:Y=32-Z
715 Z$=MID$(Z$,1,Z)+N$+MID$(Z$,Z+3,Y)
718 Y$=MID$(Y$,1,Z)+N$+MID$(Y$,Z+3,Y)
```

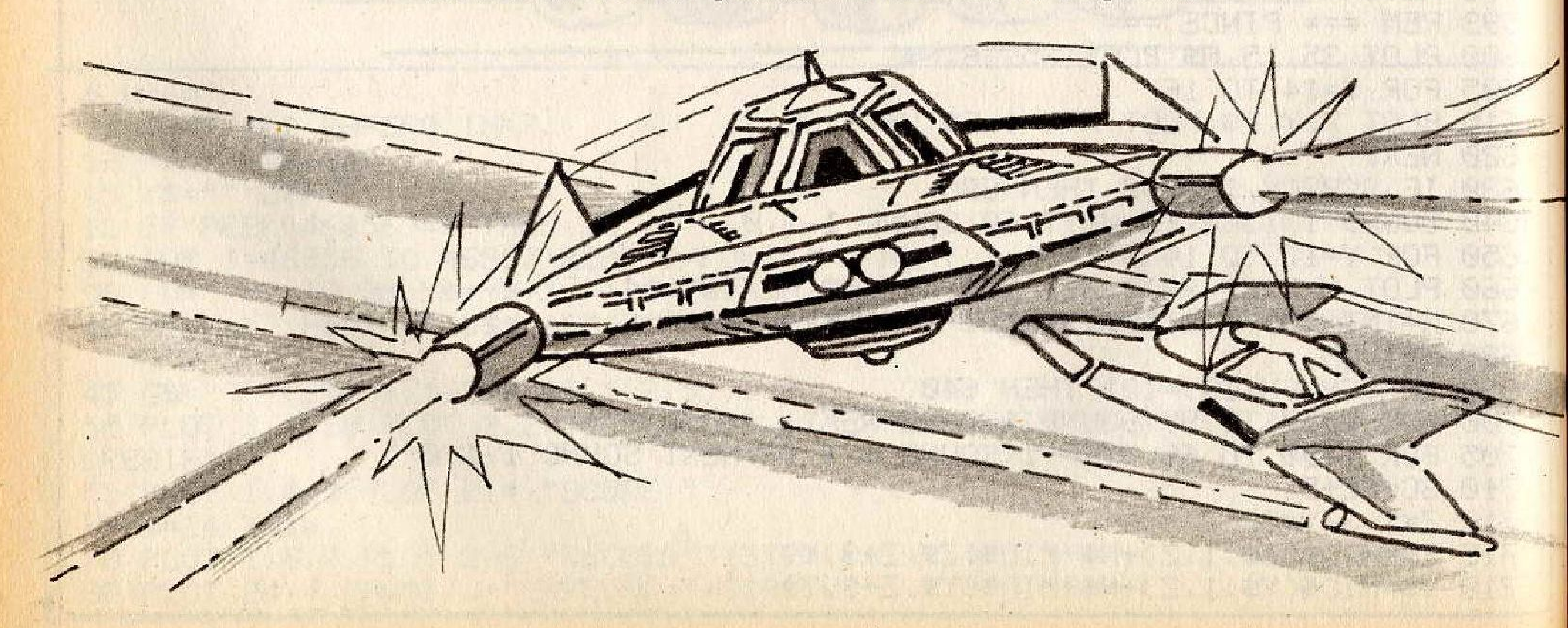
```
720 FOR Y=17 TO 14 STEP-1
730 PLOT X,Y,E$:PLOT X,Y+1,A$:PLOT X,Y+2,B$:WAIT 20
740 PLOT X,Y,N$:PLOT X,Y+1,N$:PLOT X,Y+2,N$:NEXT:Y=14
750 FOR I=X TO 35:PLOT I,14,E$:PLOT I,15,A$:PLOT I,16,B$:WAIT 20
760 FOR J=14 TO 16:PLOT I,J,N$:NEXT
770 NEXT I:PLOT 35,15,A$:PLOT 35,16,B$:PLOT X,Y,E$
780 RETURN
5000 DATA 3,3,2,2,2,2,4,8
5010 DATA 48,48,16,16,16,16,8,4
5020 DATA 8,8,8,8,8,15,15,15
5030 DATA 4,4,4,4,4,60,60,60
5040 DATA 15,15,15,15,15,15,15,15
5050 DATA 60,60,60,60,60,60,60,60
5060 DATA 8,62,8,63,63,1,3,0
5070 DATA 0,0,0,0,32,32,48,0
5080 DATA 1,3,6,15,30,28,24,12
5090 DATA 32,48,24,60,30,14,6,12
5100 DATA 63,63,8,20,34,1,63,63
5110 DATA 54,54,0,0,54,54,0,0
5120 DATA 1,2,4,2,1,2,4,2
5130 DATA 32,16,8,16,32,16,8,16
```

COMMENTAIRES :
Ligne 5 à 145 : initialisations diverses et dessin du décor
Ligne 150 à 215 : affichage et mouvement des bouteilles
Ligne 220 à 240 : saisie de la touche frappée
Ligne 250 : teste si une bouteille se casse
Ligne 260 à 340 : perte
Ligne 499 à 530 : remplissage d'une bouteille
Ligne 550 à 570 : une bouteille n'est pas remplie = 20 points en moins
Ligne 599 à 620 : descend la pince
Ligne 640 à 680 : remonte la pince vide
Ligne 700 à 780 : remonte la pince avec la bouteille vide
Ligne 5000 à 5130 : DATA pour la redéfinition des caractères

ORIC 1/ATMOS

SPACE INVADERS

Revoilà les fameux vaisseaux ennemis, toujours plus agressifs, toujours plus nombreux. Dirigez votre laser grâce aux touches Z (gauche) et X (droite) et faites feu en pressant la barre d'espace.



```
0 CLS
1 PAPER0:INK7:PRINTCHR$(17);CHR$(6):CLEAR:DIMA(39)
2 FORA=46856TO46903:READC:POKEA,C:NEXTA
3 DATA28,62,28,8,28,62,28,,34,42,62,28,28,8,8,,34,54,42,62,42,28,8,
0
4 DATA8,8,28,42,42,42,8,,28,62,28,8,20,42,42,,34,54,42,62,8,20,34,0
7 DATA46360,0,8,28,8,42,62,34,0,46448,,,,,8,,,0,46456,,,,8,8,8,,0
8 FORA=1TO3:READC:FORB=CTOC+7:READD:POKEB,D:NEXTB,A:GOTO400
9 FU=4:FI=0:TA=0:SC=0:MU=LV:B$="################################"
10 X=17:V=17:CLS:FU=FU+1:TA=TA+1:IF FI+1=FUTHEN MU=MU+1
11 S=126:FI=FU
12 PLOT25,3,"HI  :"+MID$(STR$(HI),2,6)
13 FORA=8TO28:A(A)=6:NEXTA:R=.017*TA+LV*0.05+0.06
14 PRINTCHR$(27);"L                SPACE INVADERS"
15 PLOT25,4,"BOARDS  :"+MID$(STR$(TA),2,3):PLOT1,26,LEFT$(B$,FU)
16 PLOT1,4,"X "+MID$(STR$(MU),2,4)
19 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"F"
21 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"E"
22 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"A"
23 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"C"
24 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"B"
25 PRINTCHR$(27)"P";CHR$(27)"G"
26 FORK=0TO5:FORL=1TO21
27 PLOT7+L,10+K,102-K:MUSIC1,K,INT(L/2)+1,15
28 NEXTL:NEXTK
30 GOTO194
100 J$=KEY$:IFJ$<>""THENK$=J$
105 IFK$="X"THENV=X+1:GOTO150
110 IFK$="Z"THENV=X-1:GOTO150
120 IFA(X)<1THEN100
125 PLOTX,20,".":G=10+A(X)
130 FORB=19TOGSTEP-1:PLOTX,B,".":PLOTX,B+1," ":NEXTB
135 PLOTX,B+1," "
140 PLOTX,B,"*":SC=SC+10*MU*(16-B):PLOTX,B," ":S=S-1:A(X)=A(X)-1
141 A$=MID$(STR$(SC),2,7):IFSC>HITHENPLOT25,3,"HI  :"+A$
144 IFS=0THEN10
145 PLOT1,3,"SCORE  :"+A$:GOTO170
150 IFV<2ORV>37THENV=X
160 PLOTX,21," ":PLOTV,21,"#":X=V
170 IFRND(1)>R-A(X)/40 OR A(X)<1THEN100
180 B=10+A(X):LOTX,B,"/":ZAP
189 FORA=1+BTO21:PLOTX,A-1," ":PLOTX,A,"/":NEXTA
190 J$=KEY$:IFJ$<>""THENK$=J$
191 IFK$="Z"ORK$="X"THENMUSIC1,3,4,0:PLAY1,0,4,400*(1-R):GOTO100
192 PLOTX,21,"*":EXPLODE:WAIT50:FU=FU-1:PLOT1,26,LEFT$(B$,FU)+" ":P
ING
193 MU=LV:PLOT1,4,"X "+MID$(STR$(MU),2,4)
194 IFFU=0THENPLOT14,13,"GAME OVER":WAIT250:GOTO300
195 MUSIC1,3,4,0:PLAY1,0,4,400*(1-R)
200 GOTO160
300 REM
310 CLS:A=126*TA-S:A$=STR$(A)
320 PLOT12,10,"CONGRATULATIONS!"
330 PLOT1,12,"YOU'VE DESTROYED"+A$+" FLYING SAUCERS"
340 PLOT1,14,"AND MADE"+STR$(SC)+" POINTS"
350 IFSC>HITHENHI=SC:PLOT1,16,"AND BEATEN THE HIGH SCORE"
360 PLOT15,26,"PUSH A KEY"
370 POKE#2DF,0:GETA$:POKE#2DF,0
400 CLS:PRINT
410 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"B";CHR$(27);"N                SPACE INVADERS
```

```
";CHR$(4)
420 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
430 PRINT"BASIC VALUES :"
440 PRINT:PRINTCHR$(27);"P";"VAMPIRE         f ......... 60"
450 PRINTCHR$(27);"P""OCTOPUSSY       e ......... 50"
460 PRINTCHR$(27);"P";"TRIDENT        d ......... 40"
470 PRINTCHR$(27);"P";"MASK           c ......... 30"
480 PRINTCHR$(27);"P";"DELTA          b ......... 20"
490 PRINT"DOUBLE HEAD a ......... 1"
500 PRINTCHR$(27);"LYOUR SHIP     # ......... 0"
510 PRINT:PRINT:PRINT"CONTROL : KEYBOARD ONLY"
520 PRINT:PRINT"-KEY Z FOB LEFT"
530 PRINT"-KEY X FOR RIGHT"
535 PRINT"-KEY L FOR LEVEL
540 PRINT"-SPACE FOR SHOOTING"
545 PLOT1,24,"LEVEL:0"
550 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);"P";CHR$(27);"C                    PUSH SPACE TO
 BEGIN"
551 ZZ=0:LV=0
552 B=ZZ:ZZ=ZZ+1
553 FORA=48321TO48561STEP40:B=B+1:CO=B/6:CO=1+INT(0.1+6*(CO-INT(CO)
)):POKEA,CO
554 NEXTA:A$=KEY$:IFA$=""THEN552
555 IFA$<>" "THENLV=LV+1:POKE#2DF,0:LV=-(LV<>10)*LV:PLOT7,24,48+LV:
GOTO552
556 LV=LV+1:
560 GOTO9
590 CLS
600 FORK=0TO5:FORL=1TO21
610 PLOT8+L,10+K,102-K:MUSIC1,K,INT(L/2)+1,15
620 NEXTL:NEXTK
```

COMMENTAIRES :

Ligne 0 à 1 : initialisation de l'écran
Ligne 2 : chargement des caractères graphiques
Ligne 3 à 7 : datas des graphiques
Ligne 9 à 11 : initialisation des variables du jeu
Ligne 12 à 25 : tracé des dessins de l'écran
Ligne 26 à 28 : musique d'accompagnement
Ligne 100 à 110 : test du clavier
Ligne 125 à 194 : programme principal
Ligne 194 : fin de jeu
Ligne 300 à 550 : présentation du jeu

ORIC 1/ATMOS

PEINTURE PARTY

Repeignez votre appartement sans vous faire attraper par de voraces petits fantômes. Et dès que votre pot de peinture s'épuise, courez en chercher un autre. Pour vos déplacements, K = gauche, A = haut, Z = bas et L = droite.

```
2 V=2
5 X=31:Y=13:B$="a":P$=CHR$(255):R=100
6 T=20:N=20:A=0:B=0:Q=0:W=0:M=0
7 G=31:H=13:M$="c"
10 TEXT:CLS:PAPER0:INK3
15 POKE 618,10
```

```
30 PLOT 3,1,"ef":PLOT 3,2,"gh":PLOT 20,2,"ef":PLOT 20,3,"gh"
35 PLOT 25,3,"SCORE:":PLOT 24,3,7
40 PLOT 2,1,5:PLOT 2,2,5:PLOT 19,2,2:PLOT 19,3,2
42 PLOT 34,6,"a:":PLOT 33,6,5:PLOT 36,6,STR$(V)
45 PLOT 7,0,"ATTENTION...":PLOT 9,2,"PEINTURE":PLOT 11,4,"FRAICHE."
47 IF PEEK(46856)=14 THEN 100
50 FORI=46856 TO 46935:READ D:POKE I,D:NEXT
52 FOR I=8 TO15:READ A$:PLOT 38,I,A$:PLOT 37,I,6:NEXT
60 DATA 14,14,36,31,15,14,10,27
62 DATA 28,28,9,62,60,28,20,54
64 DATA 12,30,45,63,33,63,19,48
66 DATA 12,18,33,33,33,33,18,12
68 DATA 3,4,8,16,16,32,63,31
70 DATA 48,8,4,2,2,1,63,62
72 DATA 30,22,20,16,16,16,16,31
74 DATA 46,6,2,2,2,2,2,62
76 DATA 12,30,45,63,33,63,50,3
78 DATA 32,48,32,48,32,48,32,63
80 DATA P,E,I,N,T,U,R,E
100 REM == DECOR ==
105 C$=CHR$(255):D$="d"
108 PLOT 1,5,1:PLOT 1,25,1
110 FOR I=2 TO 32:PLOT I,5,D$:PLOTI,25,D$:NEXT
120 FOR I=6 TO 24:PLOT 2,I,D$:PLOT 32,I,D$:NEXT
130 PLOT 32,13," ":FORI=12TO14:PLOT33,I,D$:NEXT
132 PLOT 34,12,4:PLOT 34,13,4
135 PLOT 35,12,"ef":PLOT 35,13,"gh"
150 FOR I=20 TO 24:PLOT 35,I,"j":PLOT 36,I,C$:NEXT
160 PLOT X,Y,B$
200 REM == DEBUT ==
210 K=PEEK(#208)
215 IF K=56 THEN 400
216 M=M+1
220 IF K=174 THEN B=-1
230 IF K=170 THEN B=1
240 IF K=131 THEN A=-1
250 IF K=143 THEN A=1
260 PLOT X,Y,P$:X=X+A:Y=Y+B:S=SCRN(X,Y)
270 IF S=100 THEN X=X-A:Y=Y-B
275 S=SCRN(X,Y)
280 IF S=99 OR S=105 THEN 900
285 IF S=255 THEN Z=Z-5
290 IF B$="a" THEN B$="b" ELSE B$="a"
295 IF R=0 THEN ZAP
300 IF R<1 THEN P$=CHR$(S):T=-1
310 IF R>0 AND S=32 THEN P=P+1:Z=Z+10:PLOT 32,3,STR$(Z):IF P>549 TH
EN 950
350 A=0:B=0:R=R-1:PLOT X,Y,B$
360 T=T-1:IF T=0 THEN PLOT 36,N," ":N=N+1:T=20
370 IF X=2 AND R<1 THEN GOSUB 850
400 IF M<120 THEN 210
410 PLOT G,H,C$:Q=0:W=0
420 IF G<X AND SCRN(G+1,H)<>32 THEN Q=1:GOTO 500
430 IF G>X AND SCRN(G-1,H)<>32 THEN Q=-1:GOTO 500
440 IF H<Y AND SCRN(G,H+1)<>32 THEN W=1:GOTO 500
450 IF H>Y AND SCRN(G,H-1)<>32 THEN W=-1
500 IF M$="c" THEN M$="i" ELSE M$="c"
502 G=G+Q:H=H+W:S=SCRN(G,H)
505 IF S=97 OR S=98 THEN 900
50 IF S=100 THEN G=G-Q:H=H-W
510 PLOT G,H,M$
```

```
600 GOTO 210
850 REM == REMPLISSAGE ==
855 PING:WAIT 30
860 R=100:N=20:T=20:P$=C$
870 FOR I=24 TO 20 TEP -1:SOUND 1,I*30,10:WAIT 20
880 PLOT 36,I,C$:NEXT:PING
890 RETURN
900 REM == PERTE ==
910 IF P$<>C$ THEN G=G-Q:H=H-W:PLOT G,H,M$:GOTO 210
911 EXPLODE:WAIT 100
912 V=V-1:IF V=-1THEN 915
913 PLOT X,Y,P$:PLOT G,H,C$:X=31:Y=13:G=31:H=13:M=0:PLOTX,Y,B$
914 GOSUB 850:PLOT 36,6,STR$(V):GOTO 210
915 PLOT 1,26,7:PLOT2,26,"UNE AUTRE PARTIE (O/N) b ?"
920 GET Z$:IF Z$="N" THEN END
925 IF Z$="O" THEN 930
928 GOTO 920
930 RUN
950 REM == FIN DE TABLEAU ==
952 ZAP:ZAP:ZAP
955 Z=Z+100:PLOT 13,14,"BONUS 100":WAIT 200:P=0
960 GOTO 5
```

COMMENTAIRES :

Ligne 2 à 7 : initialisation
Ligne 30 à 45 : affichage du titre
Ligne 47 à 50 : redéfiniton des caractères
Ligne 60 à 78 : DATA pour les caractères
Ligne 100 à 160 : trace le décor
Ligne 200 à 260 : saisie des touches et calcul des coord. du personnage
Ligne 270 à 285 : on teste le caractère que va rencontrer le peintre
Ligne 270 : mur => marche arrière
Ligne 280 : monstre => perte
Ligne 285 : peinture => -5 points
Ligne 290 à 350 : affichage du score et du peintre
Ligne 360 à 400 : gestion du stock de peinture
Ligne 410 à 502 : mouvement du monstre
Ligne 505 : test de rencontre avec le peintre. Si oui => perte
Ligne 850 à 890 : remplissage du pot de peinture
Ligne 900 à 930 : perte et fin de partie
Ligne 950 à 960 : fin du tableau

ATARI 600/800 XL

ALPHALUCK

Recomposez le carré magique des lettres en remettant ces dernières dans l'ordre alphabétique. Pour jouer, pressez simplement la touche qui correspond à la lettre choisie.

```
5 REM ________________________
6 REM -----------ALPHALUCK-----------
7 REM ________________________
10 DIM A$(14),B$(1),C$(1),D$(1),E$(1)
15 OPEN #1,4,0,"K:"
16 C=0
20 A$="ABCDEFGHIJKLMN"
30 PRINT "              ALPHALUCK              "
40 PRINT "REMETTEZ TOUTES LES LETTRES DANS       L'ORDRE ."
```